Mensile - Anno VII - N. 52

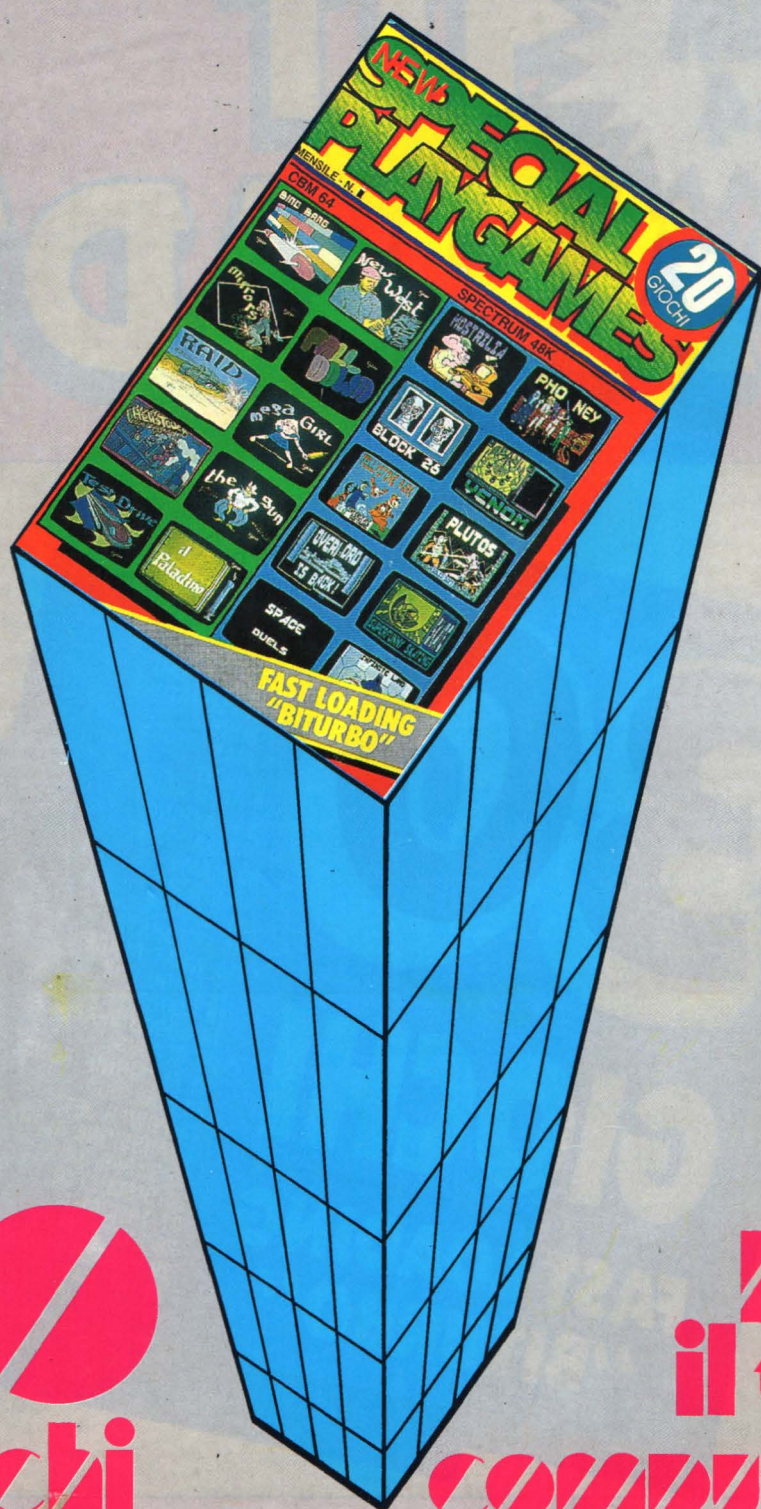
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 BARBARIAN
2 MILLENNIUM FALCON
3 INVINCIBLE
4 ISOTOPE
5 MIAO E BAU
6 ESPLORATORE
7 ZONE
8 MAX
9 PILOT
10 DEEP ROPE
11 FLASHING MEADOWS
12 MAMY
13 SHERIF
14 COMETE
15 DETONATE
16 WHAT PLACE
17 MAGO WIZ
18 COOL
19 BOSCO SPAZIALE
20 BLOCKS
21 FLASHING IRONS
22 POLLING
23 POWER JET
24 MISSIONE ALPHA
25 SUPER BALL
26 DISCHETTO
27 TROUGHT
28 AXE JUSTICE
29 MISTER KNIGHT
30 HIT RATIO

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

MISTERI BUFFI

Una delle motivazioni che ci hanno spinto a inserire le recensioni che leggerete in questo numero è l'indubbia curiosità che alcune di esse dovrebbero mettervi addosso. In tempi malvagi di corruzioni e di lotte di potere giochi come appunto *Corruption* e *Corporation* mettono i brividi per il mix fantastico di verità e di mistero che si portano appresso. Sempre, però, essendo solo dei videogiochi, ci dovrebbero far sorridere anche quando i misteri non sono più buffi ma inquietanti.

HIT PARADE N. 52 - Periodico Mensile - Gennaio 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BARBARIAN

Il protagonista della nostra storia è stato incaricato di mettere in salvo il maggior numero di fate che si trovano attualmente all'Inferno e sulla Terra, portandole naturalmente nel Paradiso. Ma il compito del nostro avventuriero non è così semplice. Sul suo cammino troverà ostacoli e nemici, persino demoni, che dovrà combattere utilizzando le armi che altri uomini meno capaci di lui hanno lasciato un po' ovunque dopo essere periti durante una missione identica alla sua. Durante il gioco l'avventuriero attraverserà delle fasi premio, nelle quali dovrà raccogliere i doni che le fate, timidamente, lasciano cadere qua e là: ogni due monete raccolte l'eroe acquista una vita supplementare, ma durante questa raccolta bisognerà fare attenzione a non urtare il dispettoso drago. Sempre il drago apparirà in alcune fasi dell'avventura e il nostro amico dovrà accattivarsene i favori non facendo cadere le sue uova. Non dimenticare di prendere nota del codice che appare ogni due livelli di gioco o non ti sarà possibile proseguire.

JOYSTICK PORTA 2

O	sinistra
P	destra
Q	salta
A	abbassa
SPAZIO	fuoco
RUN/STOP	pausa
RESTORE	fine gioco

MILLENIUM FALCON

Quale solitario pilota della nave spaziale Millenium Falcon, la vostra missione è raggiungere e distruggere la base aliena all'estremo confine del territorio nemico. Il percorso si snoda attraverso dieci zone, tutte estremamente pericolose in quanto difese da astronavi aliene. Sparate con i vostri laser per tenere lontano le forze nemiche, manovrate per evitare di essere colpiti e bombardate le installazioni aliene. Fino a che punto sarete in grado di penetrare entro questo territorio ostile con la vostra nave?

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2 OPZIONALE

F1	inizio partita
F3	pratica
F5	livello difficoltà
Z	sinistra
X	destra
=	su
SHIFT	giù
RETURN	sparo
GIÙ + SPARO	lancio bombe
RESTORE	fine partita

INVINCIBILE

Hai da poco ottenuto, dopo numerosi anni di studi e preparazione pratica, il tuo brevetto di pilota di astronavetta e vieni subito inserito nella lista dei più bravi piloti della Federazione. Con questo raggiungi il tuo obiettivo primario, riuscire a diventare il pilota numero uno della Top Gun e dimostrare ai tuoi amici quanto vali effettivamente. La tua prima missione consisterà nel raggiungere il pianeta XZ9, sul quale è in corso una rivolta di terroristi, e cercare di distruggere le loro navette, con le quali stanno da tempo seminando il panico nelle colonie umane. È ben noto che la missione non sarà facile, perché i terroristi sono dotati di velivoli ad alta precisione e con una grande potenza di fuoco, ma certamente, usando la tua astronavetta a dimensioni variabili, riuscirai nell'impresa meritando la tua prima medaglia della carriera.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ISOTOPE

I sei reattori nucleari della centrale elettrica della città di Chernosil sono entrati, a causa di un attentato, in uno stadio di estrema pericolosità. Tu sei il droide addetto alla sicurezza e dovrai disattivare l'innesco della fusione espellendo i reattori dalla loro sede. Ma la cosa, non semplice già di per sé, ti sarà resa ancora più difficile dai sabotatori che, aggirandosi per il complesso, cercheranno con ogni mezzo di impedirti il compimento della tua missione. Ricordati anche, che per meglio muoverti potrai utilizzare i teletrasportatori, seguendo attentamente le istruzioni prescritte per ognuno di essi.

JOYSTICK PORTA 2

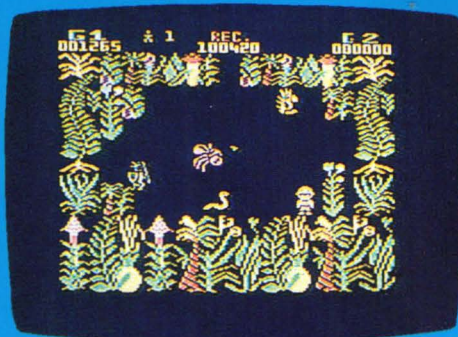
FUOCO inizio gioco

MIAO E BAU

Ecco una bella avventura per i nostri amici cane e gatto, che per una volta tanto non si fanno la guerra tra di loro, ma cercano insieme di ottenere il maggior risultato possibile, Miao & Bau si sono risvegliati su un satellite terrestre, circondati da robot pericolosissimi, che si impadroniscono della loro energia vitale e da "sfere guardiani" che li immobilizzano. Devono trovare il modo di fuggire e per fare questo osservano, raccolgono tutto quanto incontrano sul cammino, stando bene attenti e sospettosi verso quelle cose, il cui uso è a loro sconosciuto e che potrebbero rivelarsi terribili trappole. Per soddisfare il loro appetito Miao e Bau possono prendere le mele che trovano un po' ovunque e che saranno loro indispensabili per sopravvivere. Nonostante tutto il pericolo è in agguato e in ogni angolo potrebbe nascondersi qualche cosa di mortale. Riusciranno con il vostro aiuto a sopravvivere?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	fine partita
RESTORE	fine gioco

ESPLORATORE

Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infestata da una marea di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti), contro i quali basta usare la vecchia e fidata spada. C'è però anche il terribile rinoceronte, con il quale anche darsela a gambe spesso non è sufficiente per riportare a casa la pellaccia. Per fortuna il maledetto animale non ama andare troppo a zonzo e si limita a vagare per una zona limitata della giungla. Una caratteristica particolare del luogo è costituita dalle orchidee che sono di 5 colori diversi. Passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura succedono diverse cose strane. Infatti quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di direzione, quelle gialle paralizzano per qualche secondo ed infine quelle bianche curano dagli effetti delle altre.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

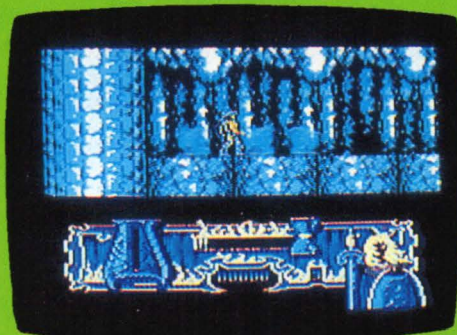
1	un giocatore con joystick
2	due giocatori con joystick
3	un giocatore con tastiera
4	due giocatori con tastiera
0	inizio partita
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per combattere
F1	inserire/disinserire pausa

ZONE

Chi di Voi non ha mai sognato di essere il comandante di una flotta di astronavi del futuro? Con questa incredibile avventura potrete coronare finalmente i vostri sogni. Dopo aver attrezzato la vostra astronave siete pronti a partire alla ricerca dell'ignoto. Sul vostro cammino incontrerete alieni di ogni genere, di ogni razza, cose inspiegabili ed inimmaginabili, ma tutte molto emozionanti. Usate il vostro raggio laser con parsimonia, ma distruggete tutto quanto può sembrarvi ostile, prima che possa distruggere voi. Avvicinatevi e atterrate in varie zone dell'Universo alla ricerca di nuove emozioni e esperienze. Azionate i vostri cristalli di silicio per aumentare o diminuire la velocità della vostra nave e non fateli andare in risonanza o rischieranno di distruggersi. Buon divertimento!

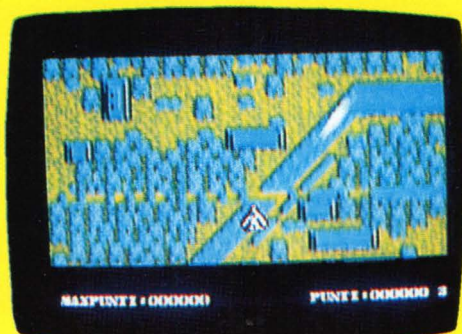
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
F1-F3 alza cristalli
F7 abbassa cristalli

MAX

Max è un barbaro sempre alla ricerca di nuove esperienze e di tesori. Dopo lungo peregrinare si è introdotto in una serie di tunnel sotterranei, dove una leggenda narra sia stato nascosto un immenso tesoro. Ma giunto in questo luogo Max ha scoperto, che se un tesoro esiste, sarà veramente difficile recuperarlo, perché ogni sorta di creatura è stata posta in sua custodia: bestie dotate di corazza, energumeni con clava, e il nostro eroe dovrà mettercela veramente tutta per non darla a loro vinta. Lanciando pietre prima, arrampicandosi a destra e a sinistra dovrà avanzare strenuamente cercando di avere la meglio sui suoi nemici, ricordando che potrà raccogliere le loro essenze vitali una volta sconfitti. Il suo cammino non sarà facile, ma siamo sicuri che con il vostro aiuto e il vostro genio porterete il nostro eroe al raggiungimento della sua impresa.

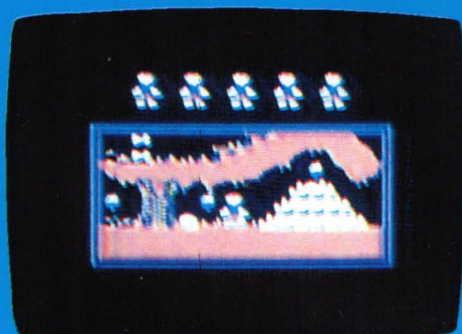
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
TASTI da definire

PILOT

Sei un pilota dell'Armata Rossa. Prima di poter entrare a far parte della flotta aerea devi però essere sottoposto al vaglio delle forze militari che valuteranno il tuo reale livello di preparazione. Ma, dal momento che non è possibile darti un vero aereo che rischieresti di distruggere, se non sarai in grado di superare la prova, anche i russi si sono aggiornati e fanno i loro test davanti al monitor di un computer. Ti viene affidata la cloche di un potente velivolo dotato dei migliori mezzi di difesa e vieni fatto decollare nel bel mezzo di una zona dove sono in corso bombardamenti ed attacchi aerei di ogni genere e da ogni parte. Dovrai fare molta attenzione perché anche se potrai sbagliare per ben quattro volte, non è certo che con un così alto numero di errori tu venga scelto. Buona fortuna amico!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DEEP ROPE

Stai cercando alcuni tuoi amici scomparsi dopo essersi recati nelle miniere di diamanti di Sothewo, e dopo aver investigato a lungo hai scoperto che le ultime tracce ti portano ad una miniera non molto lontano dal luogo dove ti trovi. L'unica cosa che ti lascia un po' perplesso è l'informazione ricevuta, secondo la quale la miniera, oltre a essere in disuso perché pericolante, è infestata da vampiri ed esseri malefici, ma decidi lo stesso di entrarvi per ritrovare i tuoi amici. Qui scoprirai che le cose sono veramente difficili, sembra quasi impossibile fuggire ai topi e ai pipistrelli ed evitare le ossa e i crani che sono mortali, dovrai usare tutte le tue abilità di acrobata per superare baratri e entrare in luoghi inaccessibili, ma siamo certi che alla fine la tua testardaggine avrà la meglio e riuscirai nella tua impresa.

JOYSTICK PORTA 2

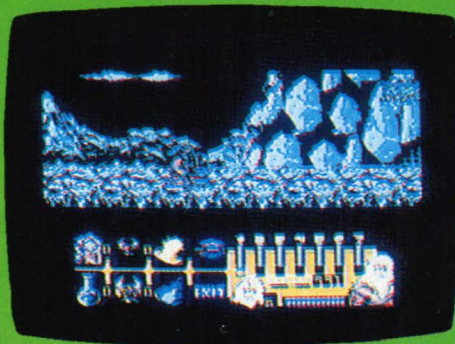
FUOCO inizio gioco

FLASHING MEADOWS

Mentre siete tranquillamente davanti alla vostra televisione, vi sarete certamente più di una volta chiesti che cosa si prova ad essere concorrenti di uno dei tornei di tennis più prestigiosi come quello che si sta tenendo ora a Flashing Meadows. Ecco che questa volta vi viene offerta l'opportunità di affinare le vostre capacità atletiche e di provare la gioia della vittoria, disputando innumerevoli partite con il vostro CBM-64, senza quindi sprecare energie fisiche. Le regole sono quelle naturalmente usuali del tennis e vince il match chi riesce ad aggiudicarsi un vantaggio di 2 set sull'avversario. Ma basta con le parole e buon divertimento. Non dimenticate che potrete giocare anche contro il vostro amico e scegliere il colore delle maglie.

JOYSTICK PORTA 2

F1	colore giocatore 1
F3	colore giocatore 2
F5	scelta n. giocatori

MAMY

Sei un appassionato di arti marziali e hai perciò fatto richiesta per essere ammesso al corso di allievi ufficiali dell'Accademia di Eton. Non è una cosa molto semplice, bisogna essere molto preparati nelle materie scientifiche ed avere molta attitudine fisica. Ma finalmente, dopo essere stato sottoposto a numerose prove, ti hanno accettato e la tua iscrizione è stata presa in considerazione. Se da una parte dovrai continuare i tuoi studi, ecco che la tua preparazione atletica dovrà essere specializzata al massimo, dovrai diventare bravissimo nella corsa, nel nuoto, nel tiro al bersaglio, nel sollevamento pesi, fino a poter partecipare a delle vere e proprie riproduzioni di assalti di guerra. Il tutto inframmezzato da strenuanti allenamenti di sparo. Ma se sei un vero appassionato ce la metterai veramente tutta per arrivare fino in fondo e guadagnarti i tuoi bei gradi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SHERIF

La vita per il povero sceriffo nella città di Santa Fé non è veramente facile. Da qualche tempo soprattutto la criminalità è in grande aumento e i malviventi arrivano anche dal di fuori. Da una spiata lo sceriffo è venuto a conoscenza che cinque banditi si sono introdotti nottetempo nella cittadina e tengono in ostaggio donne e bambini nelle loro case. Lo sceriffo ha quindi deciso di scovare i delinquenti, ucciderli e riportare la pace a Santa Fé. Dopo essersi munito di una buona dose di munizioni si incammina per le vie della città ma dappertutto giungeranno tubi di dinamite, bombe, oggetti vari per ostacolarlo, anche se lo sceriffo non si darà per vinto, osserverà ogni angolo, ogni finestra, pronto, con la mano sul calcio della sua pistola, a reagire. I nervi saldi e capacità di mira saranno indispensabili per arrivare alla fine dell'impresa incolumi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

COMETE

L'universo è in pericolo! La materia dei corpi celesti si trasforma in energia pura provocando tremendi cataclismi. Il comando strategico interstellare decide di inviare la migliore astronave da combattimento per tentare un'ultima disperata mossa. Gli scienziati sostengono infatti che distruggendo i corpi celesti energizzati in supernove è possibile ristabilire l'ordine dell'universo. Toccherà proprio a voi tentare questa storica missione: annientate i corpi celesti colpendoli più volte e recuperate le capsule spaziali perse nello spazio. Che la forza sia con voi!

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
SPAZIO	per sparare
1	su
FRECCIA	
SINISTRA	giù
CTRL	sinistra
2	destra
F1	numero giocatori

DETONATE

Purtroppo anche la tranquilla cittadina di Silverstone sta conoscendo i suoi momenti di terrore. Una banda di fuorilegge sta imperversando da alcuni giorni terrorizzando chiunque venga con loro in contatto e compiendo razzie di ogni genere. Inoltre il capo di questa banda di delinquenti il terribile "Rivoltella" Joe si è anche permesso di inviare una missiva al sindaco della città contenente delle incredibili minacce: la città verrebbe fatta saltare in alto se la cittadinanza non accondiscendesse a pagare un enorme riscatto "un miliardo di lire in banconote di piccolo taglio". Ma ecco che il nostro eroe preferito si metterà subito all'opera per salvare la distruzione della città. Usando un nuovo congegno si metterà alla ricerca delle bombe per disinnescarle. Attenzione però: gli ordigni sono stati nascosti in numerosi edifici sparsi un po' ovunque e gli uomini della banda sono in agguato.

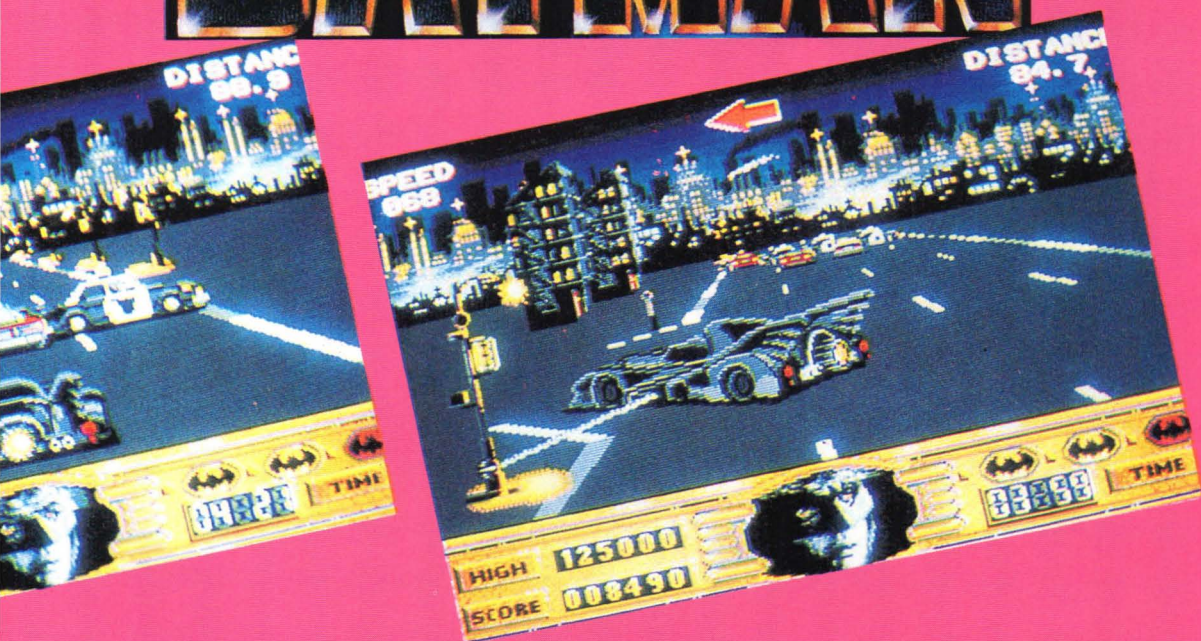
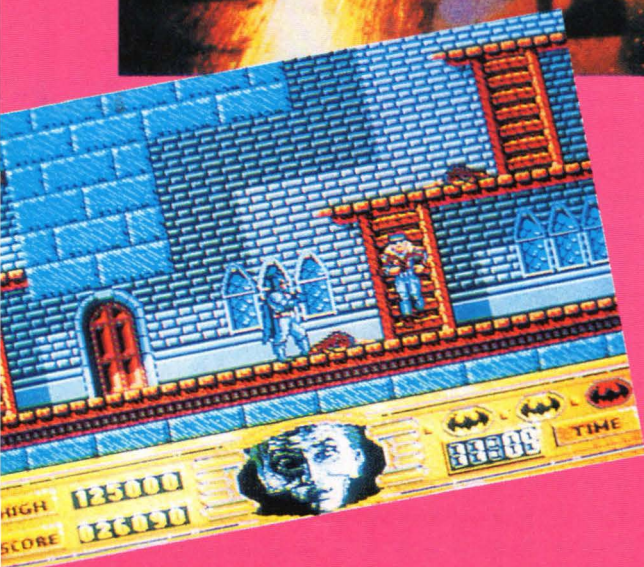
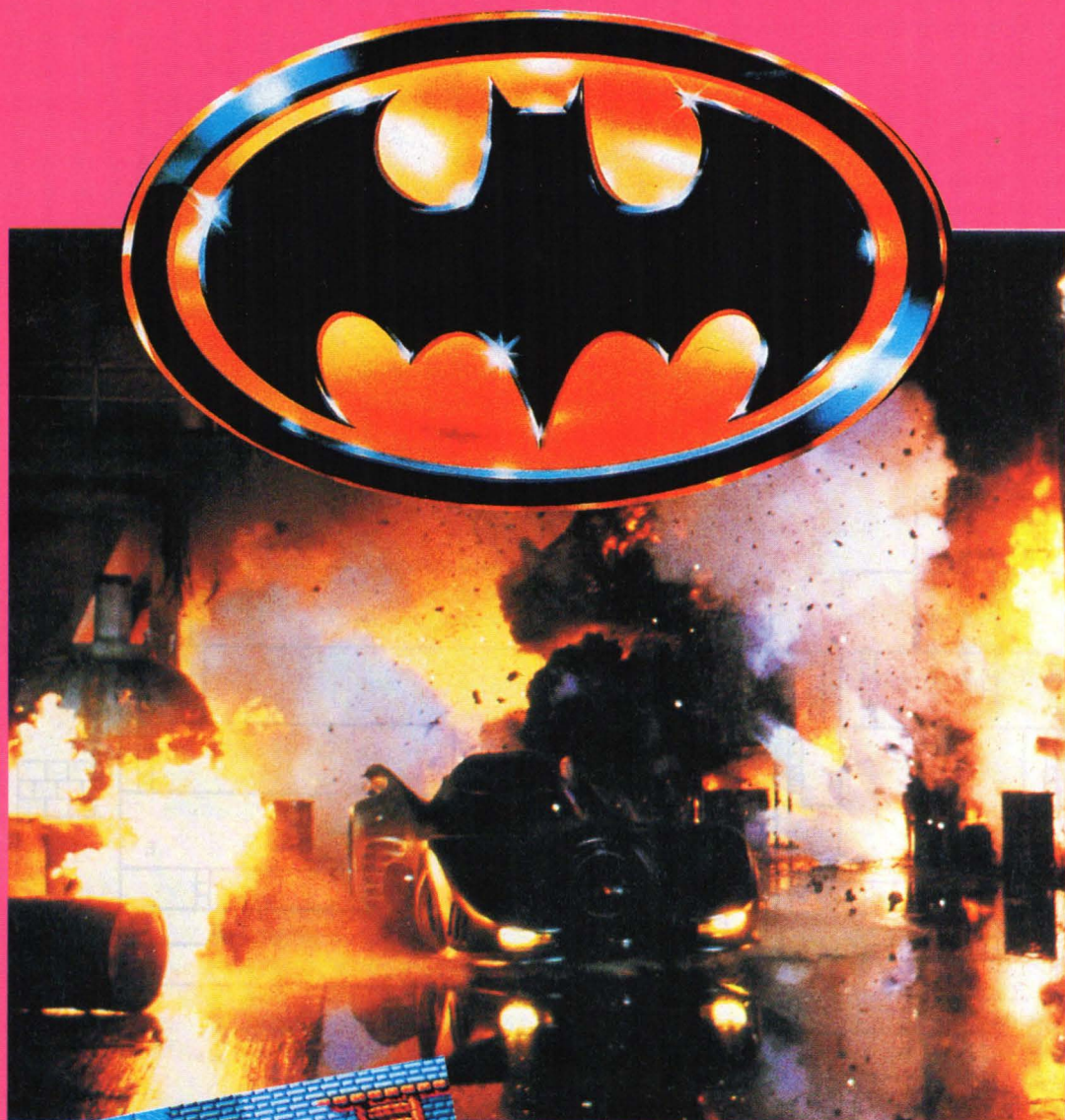
JOYSTICK PORTA 2

Q fine gioco
SPAZIO pausa

WHAT PLACE

In questa avventura farai la parte di uno scienziato appassionato di viaggi nel tempo e nello spazio, che mentre stava lavorando ad una nuova invenzione, attaccato da alcuni terroristi viene riportato nel passato. Da qui il nostro scienziato, prigioniero dell'era preistorica, dovrà accelerare l'evoluzione della storia per ritornare ai nostri giorni. Dovrà infatti raffreddare, scaldare il pianeta, trovare il petrolio, inventare la ruota, e soprattutto proteggere l'ambiente e i precursori dell'uomo tenendoli caldi e impedendo loro di compiere errori nelle ere precedenti che potrebbero avere terribili ripercussioni su quelle successive e sul tuo futuro. Infatti gli avvenimenti di un'epoca si evolvono in base a quelli dell'era precedente, e di conseguenza influenzando a tuo piacimento il comportamento in una determinata era ti porterà ad avere delle conseguenze diverse e a te più congeniali in quella successiva. Come unica arma possiederai un generatore di scariche elettriche, che dovrai però far ricaricare; potrai muoverti nel tempo usando un numero limitato di capsule riutilizzabili con le quali trasportare anche gli oggetti che ti sono vicini. Non sembra semplice riportare la normalità, ma dovrai mettercela tutta.

JOYSTICK PORTA 2

Q su
A giù
O sinistra
P destra
SPAZIO fuoco
F1-2-3-4 capsula
1-5 teletrasporto
RUN/STOP pausa
Q in pausa fine gioco

Batman the Movie è il terzo gioco della Ocean su Batman, e i due precedenti erano stati prodotti su licenza della DC comics. Segue molto da vicino la trama del film, con cinque livelli che riproducono direttamente alcune scene del film. Il primo livello è un gioco di piattaforme a scorrimento multidirezionale ambientato nella gigantesca industria chimica Axis. L'obiettivo è di raggiungere la fine del livello ed affrontare Jack Napier, il capo dei malvagi e eliminarlo. Fra te e lui c'è una miriade di schermi pieni di pericoli. I tubi rotti sparano fuori getti di vapore, dal soffitto cadono gocce di acido e dei saccheggiatori fanno fuoco contro di te con le pistole e tutte queste cose consumano l'energia di Batman che ha solo tre vite.
Batman è armato di un baterang e una batfune che può lanciare fino al soffitto per issarsi fino allo schermo seguente, o utilizzare per superare i baratri che ci sono nel pavimento dell'industria. Può anche far fuoco contro ai suoi nemici e metterli k.o. invece di ingaggiare una battaglia corpo a corpo. Nel livello due ti ritrovi al volante della batmobile e corri lungo una strada congestionata a scorrimento orizzontale mentre cerchi di sfuggire al furgone di Joker. Ma molto spesso ti capita di fare brusche curve a sinistra che puoi prendere o rallentando molto e scivolando lungo la curva, o estendendo il batuncino per attaccarti ad un lampione e proiettarti dall'altra parte della curva ad altissima velocità (per questa mossa la temporizzazione deve essere ottima — se sbagli vai a sfracellarti contro al muro). E se non fai la curva quando ti viene indicata vai a finire in un blocco stradale della polizia.
Il terzo livello è un puzzle. Joker ha avvelenato tre oggetti domestici e hai a disposizione un minuto per scoprire quali sono velenosi fra i dieci che ti vengono proposti, il tutto tramite un procedimento eliminatorio, un po' come il bel vecchio gioco da tavolo, Mastermind. E quando hai risolto il problema veleni, è il turno delle batali.
Il carnevale di Gotham sta per iniziare ma gli ▶

spettatori non sanno proprio che Joker ha riempito i palloni che sono attaccati ai carri con un gas che colpisce i nervi. Per fortuna, però, Batman lo sa e deve volare con le batali lungo la strada principale in scorrimento, per riuscire a tagliare i fili dei palloncini in modo che essi volino innocui fino al cielo. Se sbagli un pallone o vai a sbatterci contro perderai la tua energia.
L'ultimo confronto si svolge nella cattedrale, che è un gioco di piattaforme abbastanza simile a quello del livello uno. E anche qui la piantina è grande e ti ci vuole un po' di tempo per riuscire a trovare le tracce di Joker insieme ad una piccola cartina.

COR

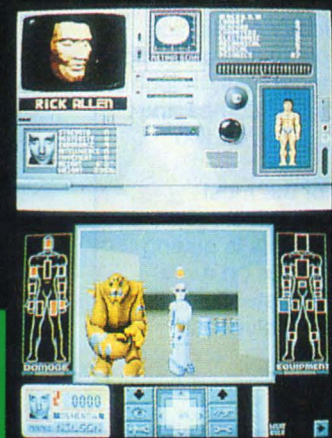
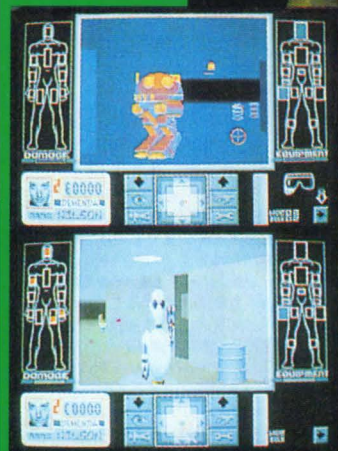
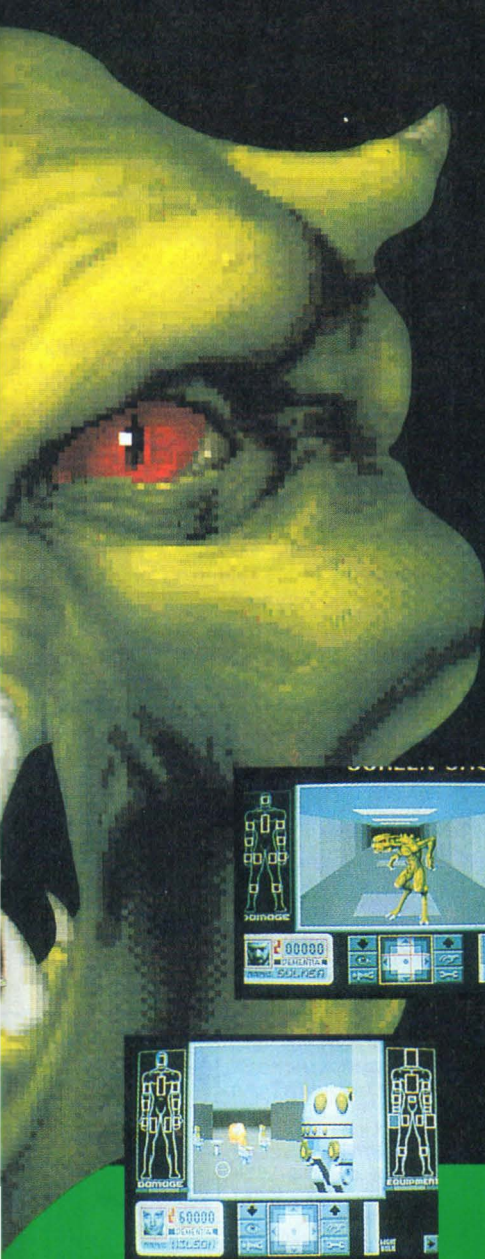
L'avventura della Magnetic Scroll è ambientata nel mondo reale dello Stock Exchange. Vittima di un complotto, dovrai cercare di salvarti la pelle in un mondo di intrighi e di corruzione. Ci sono solo 50 luoghi e circa 28 grafici. Corruption tratta dei rapporti interni di uno Stock Exchange, nel quale diventi il sospetto numero uno. Come nuovo socio di una società commissionaria, ti trovi nel tuo nuovo ufficio per il tuo primo giorno di lavoro e vieni accolto da David Rogers, il socio anziano. Dopo averti lasciato per permetterti di sistemarti, sparisce ed è subito chiaro che non si tratta di niente di buono. Ma non realizzi a fondo di cosa si tratta finché non ti ritrovi il lungo braccio della legge sulla spalla e finisci sul banco degli imputati.

In **Corruption** esistono circa 30 personaggi e puoi interagire con circa 15 di loro. Fra quelli che incontrerai presto durante le diverse azioni troviamo Margaret, la tua segretaria, Hughes, il legale della società, Theresa, la segretaria di David, e Barbara, la donna delle pulizie. Durante tutto il gioco essi continuano ad occuparsi del loro lavoro, che vuol dire che li incontri in luoghi diversi, che fanno cose diverse, in diversi momenti della giornata. Un movimento del computer fa avanzare il tempo, visualizzato in alto nello schermo, di un minuto. Quando vieni in contatto con loro devi cercare di capire i rapporti che esistono fra l'uno e l'altro e la loro opinione sugli altri personaggi.

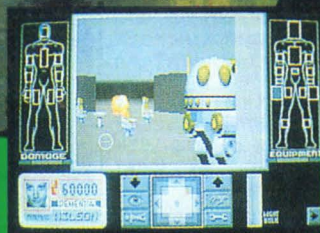
Il dialogo è sotto forma di semplici domande e risposte. A seconda della pertinenza della domanda con l'affare, otterrai risposte che ti danno informazioni molto utili, oppure risposte ingannevoli, sensate nel contesto, ma che non ti sono di grande utilità. Un comando molto utile in questo gioco è FOLLOW. Se stai controllando i movimenti di qualcuno, il comando ti porta negli stessi luoghi del personaggio pedinato man mano che lui o lei si spostano. Se ti fai uno schema dei movimenti delle varie persone, e trovi i documenti chiave e pochi altri oggetti riesci forse ad avere una buona idea di come è organizzato l'intrigo.

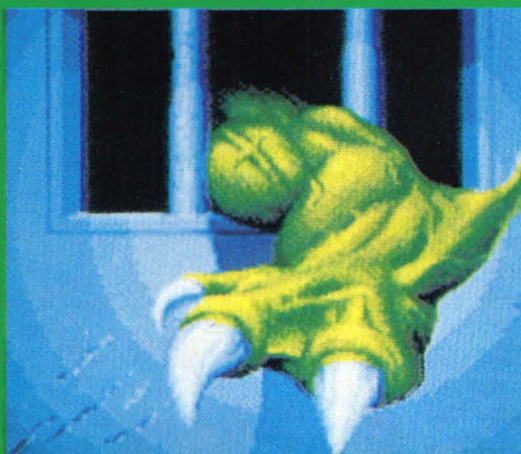
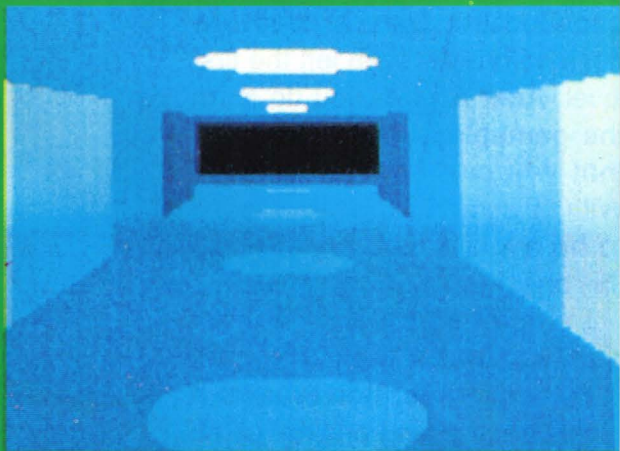
Da questo momento devi cercare di scoprire un modo per ostacolarne la prosecuzione, compito non facile se pensi che trovi nemici dovunque. Se ti sei preparato per bene la strada, ti può tuttavia capitare di trovare amici inattesi.

RUPTION

CORPORAT
RICK ALLEN
DAMAGE
EQUIPMENT

Il gioco, che comincia con una sequenza di apertura piena di tensione e ben animata che descrive un orribile omicidio all'esterno di un gigantesco stabilimento, ti porta in un mondo futuro di automazioni altamente tecniche, ricerche genetiche e grossi affari. La storia è semplice, il gioco molto più difficile. La Universal Cybernetic Corporation (UCC) è un gruppo multinazionale che fa sembrare la IBM o la Fiat, piccoli negozietti della strada. È grande ed ha costruito il suo successo sullo sviluppo della robotica commerciale e domestica. Avendo acquistato la partecipazione ad un gran numero di società, la UCC ha interessi di controllo in quasi tutti i campi del commercio e dell'industria.

Da un po' di tempo si è sparsa però la notizia che essa si stia dedicando anche alle manipolazioni genetiche e alla creazione di nuove forme di vita, con l'intenzione di creare la più perfetta macchina per uccidere mai esistita. Una serie di omicidi avvenuti all'esterno di uno dei suoi stabilimenti di ricerca, dovuti ad un "esperimento fuggito", ha incoraggiato il Governo a prendere la risoluzione di indagare un po' più a fondo sul problema. Questa operazione deve però rimanere segreta. Se la UCC se ne andasse dal paese, le conseguenze economiche e politiche sarebbero catastrofiche. Il Governo vorrebbe riuscire ad esercitare pressioni sulla UCC e farle interrompere le sue ricerche inviando presso di lei un agente Zodiac per rubare un embrione della nuova forma di vita. Non sarà però un lavoro facile perché lo stabilimento nel quale si pensa venga fatta questa produzione è pieno fino al collo di sistemi di sicurezza ad alta tecnologia, di guardie robot e di camion carichi di mostri genetici.

Dopo l'introduzione, uno schermo di selezione ti permette di scegliere il tuo uomo fra quattro esseri umani e due agenti androidi. Ogni agente possiede un'unica serie di abilità ed esse influenzano il modo in cui il gioco verrà portato avanti. È possibile compensare le debolezze acquistando abilità e fornendo all'agente armi specifiche e oggetti sci-fi che gli rendano la vita più facile. Hai a disposizione un gran numero di pezzi di equipaggiamento e fra le altre cose un computer da mettere in spalla (che contiene anche la mappa dello stabilimento), bombe, bussola, kit elettronico, maschera a gas, granate, cinque mitragliatrici, zaino jet, attrezzo per le

serrature, kit medico, droghe eccitanti e occhiali infrarossi. Phew! Il problema è che se prendi tutta questa roba prima che l'agente parta, gli rendi impossibili i movimenti e svuoti il tuo portafoglio. Inoltre gli androidi e gli uomini hanno esigenze e priorità diverse. Gli androidi, per esempio, non hanno bisogno degli speciali occhiali infrarossi per vedere, o delle bevande zuccherine. Dovrai pianificare tutto bene e prendere solo l'equipaggiamento necessario.

Una volta chiuso lo schermo di selezione, viene depositato da un elicottero sul tetto dello stabilimento e vi entri con il montacarichi. Quest'ultimo è l'unico mezzo che hai a disposizione per muoverti fra i 16 livelli. I livelli più alti sono utili solo per provare le tue armi e riuscire ad averle bene in mano. Puoi fare esperimenti con i tamponi disgreganti, che strapazzano le budella dei robot che per caso ci camminano sopra, o provare i tuoi poteri come la levitazione o la chiaroveggenza. Più avanzi nel complesso, più saranno numerosi le guardie, i robot e i dispositivi di sicurezza che incontrerai. L'edificio è disseminato di sistemi di allarme ad alta tecnologia come telecamere, tamponi a pressione e raggi infrarossi. Quando il sistema di sicurezza viene fatto scattare, tutte le porte si chiudono, nella zona viene pompato del gas e le forze di sicurezza si muovono verso quella direzione. Se vieni catturato, sarai rinchiuso in

una zona di sicurezza, ma se hai con te l'equipaggiamento giusto e hai le capacità adatte, puoi anche riuscire a fuggire. In caso contrario il tuo corpo verrà eliminato in modo che non rimanga nessuna traccia del fatto che sei stato lì.

Lo schermo principale ti presenta una visione a 3D della zona che ti circonda. Alcuni sprite sono giganteschi e per questo veramente impressionanti. Le pareti del corridoio svaniscono nel buio e ti danno un'impressione di illuminazione proprio realista. La mia unica critica è per la scelta dei colori — i grigi chiari e i blu non sottolineano molto l'atmosfera e in questo modo tutti i livelli si assomigliano molto. E anche alcuni dettagli in più non sarebbero stati male, ma essi sono stati probabilmente esclusi per la mancanza di spazio di memoria. Un altro problema è che quando sei molto vicino a una parete non riesci quasi più a capire dove sei. È molto difficile muoversi, senza riferimenti visivi.

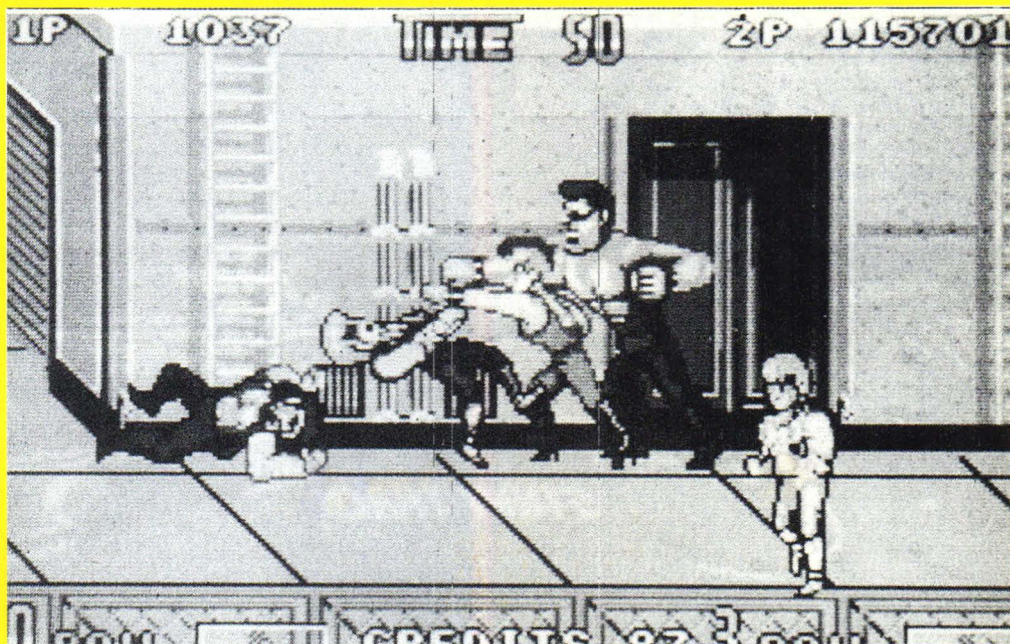
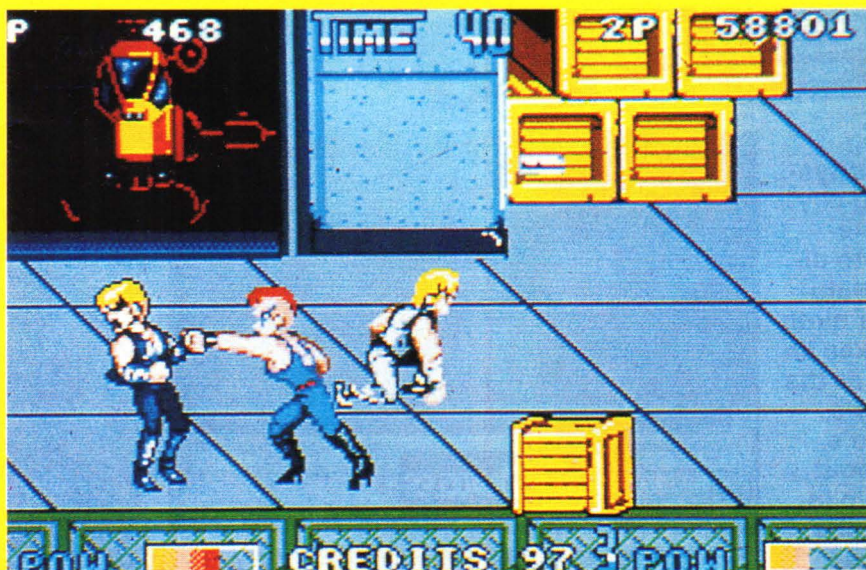
Ai due lati dello schermo a 3D c'è lo schema di due umanoidi. Uno ti indica i danni subiti e l'altro l'equipaggiamento che hai con te. Lo schema dei danni segnala quali parti del corpo sono state ferite. Se vieni colpito alle gambe, riuscirai ugualmente a muoverti, ma ad una velocità più ridotta; un colpo alle braccia rallenterà la tua destrezza nel manipolare l'equipaggiamento. Se vieni colpito gravemente al petto o alla testa si spegne tutto e devi ricominciare il gioco. Utilizzando il kit medico, o bevendo energia, o riposandoti un po', puoi rimediare alle ferite minori. Clickando sui vari prodotti della tabella dell'equipaggiamento puoi vedere cosa è contenuto in ognuno di essi e poi scegliere se manipolare il pezzo selezionato.

Il movimento è controllato dal mouse ed è facile da utilizzare. È possibile muoversi con facilità per 360 gradi, correre in curva, saltare sopra a un ostacolo e eseguire molti altri movimenti naturali. È un sistema di controllo molto migliore rispetto a quello avanti-gira-avanti di molti altri giochi simili.

Il gioco viene controllato tramite le icone. Durante la maggior parte del suo svolgimento c'è un solo schermo che visualizza tutte le informazioni necessarie. È facile manipolare gli oggetti e l'accesso è veloce e semplice per l'utente. Per utilizzare un'arma o un dispositivo ti basta clickare sulla tasca giusta, selezionare l'oggetto e premere il tasto di manipolazione. Facile, no?

Con 16 livelli giocati su una superficie di 1.296.000 piedi e centinaia di locali da esplorare, **Corporation** ti occuperà per molte e molte ore. Ci ho giocato per un paio di settimane e non sono ancora riuscito ad agguantare l'embrione e fuggire, ma sono stato troppo occupato a provare tutte le mie armi e a fare la mappa di tutti i piani. Corporation è atmosferico, monopolizzante e pensato proprio bene. È riuscito a trovare, fra il combattimento, l'esplorazione e la soluzione dei problemi, l'equilibrio che lo renderà un classico.

Cristina Barigazzi

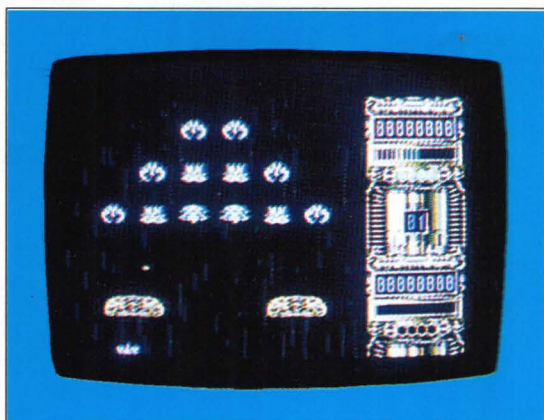
雙截龍
II
DOUBLE DRAGON
The Revenge

Double Dragon è un beat'em up per uno o due giocatori nel quale due lottatori di strada vanno a salvare una ragazza che è stata rapita da una gang rivale. Questa missione significa entrare nel "territorio nemico" della città, ed essi sono veramente malaccetti. I membri della gang opposta li assediano ad ogni minima possibilità e attaccano i nostri eroi con le mani, con i pugni e con una gran varietà di armi. Per fortuna l'eroica coppia può rendere quel che riceve ed è in grado di scodellare una buona scelta di pugni e calci, e può anche dare ad un avversario una ginocchiata in faccia, quando ne ha la possibilità. Alcuni cattivi maneggiano armi come fruste, mazze da baseball e coltelli. Se l'avversario viene messo K.O., l'arma cade e può essere raccolta dal giocatore e riutilizzata contro al nemico. Ma è possibile prendere anche i fusti di petrolio e le ceste. Spesso capita di incontrare dei grandi bulli ed essi vengono sconfitti per poter progredire verso la parte seguente della scena.

MAGO WIZ

Tutte le forze del male si sono unite nel tentativo di sconfiggere il più grande mago di tutti i tempi. Aiuta Wiz a combattere contro malvage creature usando magiche palle di fuoco. Purtroppo Wiz ha solo una certa quantità di potenza e per non rimanerne privo deve fabbricare una pozione magica. Per questo egli deve raccogliere svariati ingredienti, lasciarli cadere nel pentolone magico e fare attenzione alle creature del male che cercheranno di far cadere nel pentolone speciali ingredienti anti-pozione. Inoltre il mago Wiz dovrà evitare a tutti i costi qualsiasi contatto con il mostro blu il cui tocco è mortale.

JOYSTICK PORTA 2

QUALSIASI TASTO	inizio partita
A	su
A RILASCIATO	giù
I	sinistra
P	destra
Z	per lanciare palle di fuoco
RESTORE	fine partita

COOL

Un bel gioco che vi fa tornare un po' indietro nel tempo quando "Space invaders" era il video-game che impazzava nelle sale giochi e quando l'astronave terrestre era da sola a combattere contro gli alieni. Con Cool tornerete a quei tempi ma con delle belle emozionanti modifiche: dallo spazio cadono a tempo indeterminato delle unità energetiche che hanno capacità differenti a seconda del colore. Quelle blu fanno mutare da singolo a doppio il potere di fuoco della tua astronave, quelle verdi ti permettono di avere un doppione di te stesso, che viene colpito al tuo posto, quelle rosse fanno ricrescere gli scudi protettivi, quelle azzurre cambiano il modo di sparo di entrambi i giocatori. Ricorda che terminata la battaglia contro una ondata di alieni, dovrai combattere il grande "Alieno", cerca quindi di tenere gli scudi il più possibile intatti, perché in quel caso ti saranno veramente indispensabili.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BOSCO SPAZIALE

Con Giampiero andrete in un bosco spaziale attraverso sette livelli, affrontando strani animali, rocce, burroni e mille altri pericoli. Accumulerete punti raccogliendo i porcioni, deliziosi funghi spaziali che purtroppo crescono nei punti del bosco più difficili da raggiungere. Per condurre a termine questa affascinante ed avventurosa caccia al fungo dovrete saltare i burroni ed evitare gli esseri ostili che popolano il bosco spaziale, contro i quali non potrete fare assolutamente niente. Quindi preparatevi a sfoderare riflessi degni di un giocatore professionista!

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita
F1	settore/inserire pausa
F3	nemici/disinserire pausa
F5	livello difficoltà
F7	colore del fondo

BLOCKS

Il nostro amico ha ricevuto un compito ben strano, ripulire una stanza del palazzo presidenziale che è piena di strani massi colorati, alcuni di tinta unita, altri a due colori. Infatti il nostro amico è un divora blocchi ed è il solo sul pianeta in grado di fare questo lavoro senza avere residui. L'unico problema, è che può mangiare i blocchi solo se sono di un unico colore. Pertanto prima aiutalo a colorare tutti i blocchi, passando sulle mattonelle colorate per cambiare colore e poi quando son tutti tinta unita fagli divorare tutti i blocchi, tenendo presente che ognuno può nascondere una piacevola sorpresa: mega-scudi, soldi. Ma attenzione, nella stanza ci sono anche delle strane creature che ce l'hanno a morte con il tuo amico e cercheranno di fargli la pelle, scappa il più velocemente lontano da loro.

JOYSTICK PORTA 2

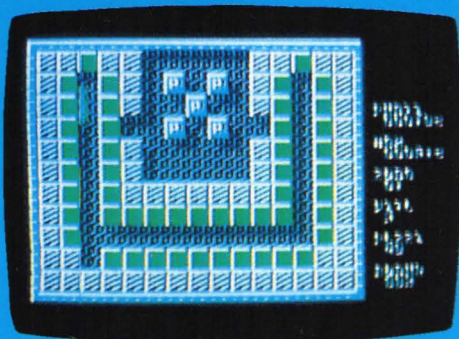
FUOCO	inizio gioco

FLASHING IRONS

Siamo in pieno Medioevo e anche allora esisteva per i padri il problema di maritare la propria figlia. Poiché la bella principessa Eliana è indecisa tra una serie di pretendenti, tutti in possesso dei requisiti necessari per poter sposare l'erede del sovrano, il saggio re Zender decide di indire una gara a colpi di alabarda dalla quale dovrà uscire il futuro sposo. Tu hai avuto la fortuna di venire inserito nella rosa dei pretendenti che parteciperanno alla grande sfida e dovrai difendere il tuo onore a colpi di alabarda. Sullo schermo vedrai l'indicazione delle forze in tuo possesso e di quelle del tuo sfidante. Riuscirai a sposare la bella Eliana?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

POLLING

Un compito veramente arduo è quello che vi si presenta non appena la schermata darà inizio al gioco. Dovrete, utilizzando una pallina che si muove ad iper-velocità, distruggere tutti i blocchetti colorati che si trovano nello schema. Tenete però presente che i cubetti neri sono mortali e vi faranno perdere una vita, mentre i cubetti con disegnata una "P" non si possono distruggere ma solo spostare. La cosa sembra semplice a parole, ma non appena vi metterete a muovere la vostra pallina vi renderete conto che prontezza di riflessi e fermezza di nervi sono essenziali se non vorrete mettervi a distruggere la vostra joystick. Probabilmente Polling non rappresenterà il tennis da tavolo del futuro, ma certamente vi permetterà di affinare i vostri riflessi.

JOYSTICK PORTA 1

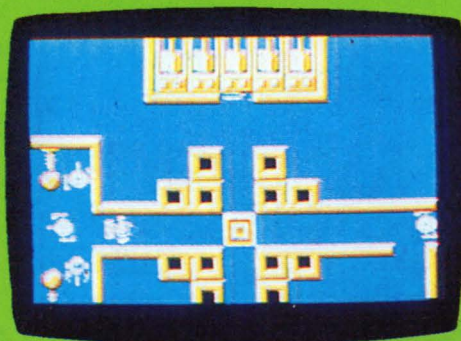
FUOCO inizio gioco
RUN/STOP pausa sì/no

POWER JET

Siete un esperto pilota di caccia, da numeroso tempo siete entrato a fare parte di un gruppo di velivoli che sorvola una zona ad alto rischio ove hanno sede alcune centrali nucleari, laboratori di ricerca. State compiendo uno dei vostri soliti giri di ricognizione quando all'improvviso qualche cosa di strano accade. Vi sembra di attraversare uno strano tunnel colorato al di là del quale vi trovate in una zona completamente differente senza possibilità di riferimenti. Che cosa potrebbe essere accaduto? Probabilmente uno degli esperimenti ha avuto un esito differente e siete stati sbalzati in un'altra dimensione, chissà se senza possibilità di ritorno. Per il momento non dovrete fare altro che difendervi dalle navi spaziali che incontrate e che dovete purtroppo considerare come ostili. Evitate gli edifici e le barriere difensive e state attenti all'indicatore temporale, se notate che inizia a fluttuare atterrate immediatamente, probabilmente state per tornare nel vostro tempo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO bomba

MISSIONE ALPHA

Scopo della missione è quello di assumere il controllo di una astronave infestata da robot. Purtroppo, come tutti i mortali, avete una sola vita a disposizione e quindi dovrete fare molta attenzione. Ovviamente saranno vitali le riserve di ossigeno, di munizioni e soprattutto di energia. Per fortuna avete la possibilità di reintegrare le scorte di ossigeno prendendole dai vari depositi dislocati lungo l'astronave (si tratta di contenitori contrassegnati da una maschera). L'energia invece può essere aumentata visitando una delle tante infermerie situate ad intervalli regolari sulla nave (basterà posizionare l'uomo verso i raggi curativi). Infine potrete rifornirvi di armi nelle apposite armerie (contrassegnate da un fucile). Una delle misure di sicurezza di questa nave è un segnalatore di visitatori: dovrete quindi trovare una radio per ottenere il permesso di visita. Potrete muovervi da un livello all'altro utilizzando il teletrasporto ma ricordatevi che il vostro compito è di distruggere tutti i robot presenti nei sette livelli. Una volta distrutti tutti i robot (ben 35) si aprirà la stanza del controllo principale dove potrete rifornirvi di tutto ciò che vi occorre.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

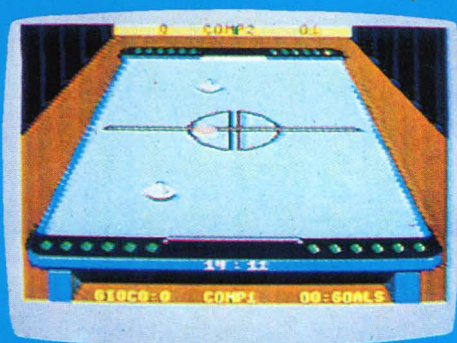
SPARO inizio partita

SUPER BALL

Quest'anno si è tenuto il Campionato del Mondo di calcio e ci vorranno ancora quattro anni per poter rivivere le emozioni di partite alle quali prenderanno parte le migliori squadre del mondo. Ci saranno infatti partite di Coppa dei Campioni, Coppa UEFA, ma non saranno le squadre nazionali a prenderne parte. Eccovi quindi la possibilità di immaginare che i vostri beniamini sono i giocatori in campo per battere la squadra avversaria. Le regole del calcio, basilari in questo gioco, saranno incrementate dalla scelta del tipo di campo, velocità del vento ed altre condizioni atmosferiche che vi permetteranno di valutare al meglio le capacità dei vostri giocatori. Scopo del gioco è naturalmente segnare il maggior numero di goal alla squadra avversaria, attenti a non fare autorete, e di non essere puniti o addirittura eliminati dal direttore di gioco.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

DISCHETTO

È la riproduzione fedele di un gioco che non molti anni fa era immancabile in tutte le sale giochi. È una sfida a due giocatori che devono colpire un dischetto con una specie di piatto dotato di impugnatura e riuscire a farlo entrare nella buca dell'avversario. Sia il dischetto che i piatti corrono velocissimi sul campo di gioco che grazie ad un cuscinetto d'aria è particolarmente scorrevole. Tutto si gioca sulla velocità e sui rimbalzi contro le sponde del campo in modo da spiazzare l'avversario e conquistare punti preziosi. Si può scegliere se giocare contro il computer o contro un amico in una avvincente sfida ed anche specificare il livello di bravura di entrambi i giocatori.

JOYSTICK PORTA 1, (2) NECESSARIO

SPARO inizio partita
F1 + F3 fine partita

THROUGH

Il gioco del calcio nell'anno 2070 ha perso ormai di attrazione in quanto deve essere giocato al chiuso, su campi di sintetico, a causa della pessima condizione dell'atmosfera terrestre. La Federazione Calcio, per non perdere i proventi che derivano dalle competizioni, ha deciso di mettere a punto un nuovo modo di giocare. I giocatori sono due per ogni squadra, dispongono di un jet-pack per muoversi nell'atmosfera e devono centrare con la palla due canestri mobili che vanno avanti e indietro su un'asta nella quale sono infilati. Muovendo solo il giocatore della metà campo nella quale si trova la palla dovrai cercare di ostacolare il tuo avversario e di fare nel contempo centro per ottenere il maggior numero di reti. Potrai giocare contro il computer o contro un tuo amico, ma siamo certi che il divertimento sarà immenso.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

AXE JUSTICE

Una volta la terra di Dragoniance era abitata da animaletti di ogni genere, la flora vi cresceva rigogliosa e gli esseri umani vi vivevano in letizia. Purtroppo un giorno funesto per questa terra arrivò, calarono ovunque le tenebre e sembrava impossibile che la gioia e la serenità potessero ritornare in quel luogo. Il Demon Lord si era impadronito della legge e tiranneggiava ovunque, rapendo belle fanciulle da sacrificare per i suoi scopi, facendosi pagare enormi tributi per mantenere i suoi esperimenti. Ma una antica leggenda stabiliva che l'ascia della giustizia, manovrata da un essere giusto e coraggioso potesse nel futuro servire ancora per ristabilire l'ordine. Il nostro amico, apprendista mago, dovrà vedersela con i guardiani del Demon Lord per ripristinare l'ordine perduto. Non sarà facile ma usando abilmente i pochi poteri magici che possiede sarà un po' aiutato.

JOYSTICK PORTA 2

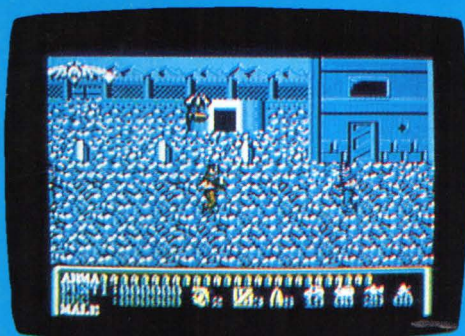
FUOCO inizio gioco
JOYSTICK GIÙ scelta magie

MISTER KNIGHT

La splendida valle di Gambsburg dal giorno alla notte è stata invasa da creature spettrali che ne hanno preso il possesso terrorizzando i poveri abitanti. Anche il mago del castello dello sceriffo è stato interpellato, ma purtroppo senza scoprire quale sia la causa di questa catastrofe. L'unico modo che si pensa possa essere utile per risolvere il mistero, è introdursi nella Terra di Nessuno, da dove queste creature sembrano arrivare più in massa e scoprire che cosa le generi e come debellarle. Il Cavaliere Grigio, fidato paladino dello sceriffo, ha deciso di assumersi questo compito. Dopo essersi ben rifocillato e armato di una armatura magica, che gli permetterà di sopravvivere per qualche tempo a contatto con le malefiche creature, il Cavaliere Grigio partirà alla volta della sua meta. Riuscirete ad aiutarlo nel suo scopo, salvando così l'antica valle? Ma attenti, non dimenticate le chiavi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
P pausa sì/no

HIT RATIO

Hai appena portato a termine una eccezionale missione di cui pochi altri uomini sarebbero stati capaci: hai liberato dei prigionieri che si trovavano ancora in un campo all'interno della giungla. Ma purtroppo l'elicottero giunto per riportarvi a casa non era sufficientemente capace per caricare tutti e tu hai deciso di far partire gli ex-prigionieri, esausti ed incapaci di sbrigarsela nella giungla e di trovare da solo il modo per ritornare nel mondo civile. Dopo un lungo percorso a piedi nella boscaglia e tra sterpaglie sei arrivato in vista di un nuovo campo nemico, dove potrebbe essere possibile rubare un velivolo o una jeep per metterti in salvo. Ma prima che tu possa fare un passo, ecco che vieni scoperto e a questo punto dovrai combattere nuovamente per avere salva la vita. Ricorda che puoi raccogliere le armi che vengono lanciate dagli aerei e che avrai a disposizione un numero limitato di bombe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO bomba